Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Г.К.Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

 Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1.   развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

2.   коммуникативную: освоение диалектики общения;

3.   по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;

4.   терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

5.   диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

6.   коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

7.   межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социо-культурных ценностей;

8.   социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

«Родительские увещевания и запреты могут сыграть с ребёнком злую шутку. Как, например, было с одним мальчиком, которому всё время говорили, мол, учись, учись и учись. В три года выучившись читать, в свои 11 лет он был аж в 7-ом классе. Родители, естественно, гордились таким сыном. Как вдруг у мальчика начались проблемы со здоровьем: головные боли, бессонница, плач, крошащиеся ногти… Педиатры дружно рекомендовали годовой перерыв в учёбе. Ну а психолог посоветовал оставить мальчика в покое хотя бы на месяц. Несколько дней вундеркинд просто отсыпался, а потом стал помаленьку играть в игры трёхлетнего возраста. Постепенно, через день-два, он переходил к играм более старшего возраста, добирая то, чего лишили его в детстве родители. А спустя недели три впервые за несколько лет запел за игрой. Мать собиралась вести его к врачу, но, взглянув на ногти, была поражена — они были целёхоньки. Депрессии и нервные срывы прекратились. Он вылечился, играя».

В учебнике «Психология», автором которого является В.А.Крутецкий, читаем: «Лучший способ организовать внимание ребенка связан... с умением так организовать образовательную деятельность, чтобы у него не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересное урок занятие способно захватить ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность — вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания».

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

1.   Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

2.   Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

3.   Учебный материал используется в качестве ее средства.

4.   В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.

5.   Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

 Мы рассматриваем игру как образовательное средство. Определение игры как тренинга, безопасного средства освоения навыка, слишком широко, поскольку совпадает с большинством других форм учебной деятельности. В этом определении не хватает указания на личную включенность участников, фактор неожиданности, возможности игроков влиять на развитие событий и других свойствах, присущих именно игре (азарт, интерес). А именно эти факторы обуславливают привлекательность игры.

К.Д.Ушинский писал: «Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

 На основании этой мысли Ушинского, мы можем выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

* Самостоятельность. Игра — единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства. И это важно не только детям. Одной из причин кризисности, трудности подросткового возраста считают отсутствие у них собственной деятельности. Проба сил всегда сопряжена с неудачей. Поэтому пробы во взрослых деятельностях практически невозможны; никто не даст ребенку и подростку какого-либо дела, практически обреченного на неудачу.
* Игра  представляет собой возможность «безнаказанно» творить — в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в »города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительском творчестве — вылепить из пластилина, нарисовать, и др…

Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

* удовольствие от контактов с партнерами по игре;
* удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
* азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
* необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
* быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят… еще и от непредсказуемых действий других игроков;
* удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного;
* если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль;

Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

* Игровая оболочка: должен быть задан игровая сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
* Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
* Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
* Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.
* С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с »вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
* Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.

Игра — живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Наряду с трудом и ученьем игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого су­ществования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление по­ведением.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

• целеполагания;

• планирования;

• реализации цели;

• анализа результатов, в которых личность полностью реализу­ет себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее доброволь­ностью, возможностями выбора и элементами соревновательно­сти, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореа­лизации.

В структуру игры как процесса входят:

• роли, взятые на себя играющими;

• игровые действия как средства реализации этих ролей;

• игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

• реальные отношения между играющими;

• сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В настоящее время образование нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого ребенка, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, детский сад чрезвычайно заинтересован в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.